MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 2025, Vol. 11 No. 2, Page: 124-132
Open Access l Url: https://jm.ejournal.id/index.php/mendidik

MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran

ISSN (Print): 2443-1435 || ISSN (Online): 2528-4290

Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan di SMKN 2 Tejakula

Kadek Lany Widya Sari[1], Ni Wayan Sukerti[2] Luh Masdarini[3]

[1,2,3] Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:
Received 27.08.2025
Received in revised form 29.09.2025
Accepted 10.10.2025
Available online 30.10.2025

ABSTRACT

This study aims to describe the development of interactive PowerPoint on the sub-learning material of Kitchen Equipment and Food Ingredients at SMK Negeri 2 Tejakula. This research is a Research and Development (R&D) study using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects of this study involved learning material experts, learning media experts, and learning design experts. The data collection method used was a Likert scale questionnaire. The data were then analyzed using quantitative descriptive techniques.The results of this study are as follows: the interactive PowerPoint learning media was developed through four stages, namely:(1) Define, which is the stage of analyzing the learning material based on Learning Outcomes (CP) and Learning Objectives (ATP);(2) Design, which is the stage of designing the material and creating the interactive PowerPoint product;(3) Develop, which is the stage of validity testing by experts, with trial scores of 96.39% from material experts, 94.62% from media experts, and 95.00% from learning design experts, all of which are classified as "very valid";(4) Disseminate, which is the stage of product dissemination through teachers of related subjects in schools.

Keywords:
4D, interactive PowerPoint, kitchen equipments.

DOI. 10.30653/003.2025112.391

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan berharga bagi setiap individu. Pendidikan adalah pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat dan dapat berpengaruh positif pada perkembangan makhluk hidup (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan merupakan proses belajar sepanjang hayat yang dapat memunculkan potensi-potensi yang ada di dalam diri, khususnya potensi pada diri peserta didik agar memiliki kecerdasan, ketrampilan dan akhlak mulia yang diperlukan untuk bermasyarakat. Sejalan dengan ini, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menyiapkan materi, tujuan pembelajaran yang jelas, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran, serta adanya evaluasi (Nisa dkk., 2022). Agar tercapainya peran pendidikan yang optimal, diperlukannya proses belajar mengajar dimana pendidik harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang relevan dan menarik,

[1] Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: lany@undiksha.ac.id

variasi metode pembelajaran, media pembelajaran yang tepat dan evaluasi yang akurat. Simamora dkk, (2022) menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media atau alat ajar berbasis teknologi yang dapat diakses melalui teknologi. Media pembelajaran berbasisi digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Agustini dkk., 2022).

Marsiti dkk, (2023) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat digital maupun konvensional yang berfungsi sebagai prantara untuk memberikan informasi. Media ini menjadi alat bantu bagi guru dalamproses pembelalajaran di kelas dan memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta novatif (Ariantari dkk., 2022). Angendari dkk, (2022) media pembelajaran berbperan sebagai sarana yang mempermudah proses belajar mengajar agar lebih efisien melalui penyampaian pesan yang jelas dan membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Secara singkat media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan guru untuk mentransfer materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar sehingga wawasan dan pengetahuan peserta didik juga dapat berkembang lebih maksimal. Hal tersebut tidak sejalan dengan kenyataan yang ada di lapangan, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Jurusan Kuliner Fase E di SMK Negeri 2 Tejakula pada tanggal 24 Januari 2025 diperoleh hasil wawancara sebagai berikut, (1) belum tersedianya media *PowerPoint* interaktif di sekolah sehingga diperlukan pengembangan media *PowerPoint* yang lebih bervariasi, (2) pemanfaatan *smartphone* untuk mengakses *e-book* saat pembelajaran belum maksimal dimana peserta didik cepat bosan karena tampilan *e-book* yang monoton dan kurang menarik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran, diperoleh hasil pengamatan bahwa (1) guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah dan berbasis buku daripada media *PowerPoint* (2) media *PowerPoint* yang digunakan masih bersifat sederhana, dan (3) sebagian besar peserta didik terlihat mengantuk, kurang bersemangat, dan tidak memperhatikan gurunya saat proses pembelajaran. Selain pernyataan yang diberikan oleh guru mengenai penggunaan media pembelajaran, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Sebagian besar peserta didik menjawab bahwasan setuju dilakukannya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan solusi berupa media *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran, khususnya materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan. Materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan merupakan materi yang muncul pada Fase E. Materi ini merupakan materi yang sangat penting bagi peserta didik, karena materi ini merupakan materi awal dan materi dasar yang dijadikan sebagai bekal untuk ke materi selanjutnya.

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah media ajar multimedia yang didalamnya terdapat slide-slide dalam bentuk menu yang nantinya akan memuat teks, grafik, gambar, suara, animasi, video dan fitur hyperlink yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung. Budasi dkk, (2020)menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat memperoleh dapaak yang postif dari peserta didik. Salah satunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu media *PowerPoint* interaktif .Media pembelajaran *PowerPoint* ini memiliki kelebihan yaitu peserra didik dapat belajar secara mandiri dan menambah daya ingat peserta didik karena terdapat kombinasi teks, gambar, suara dan audio. Hasil penelitian Syah (2023) menunjukkan bahwa kelebihan media *PowerPoint* interaktif, yaitu dapat lebih merangsang peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat membangkitkan motivasi belajar. Penelitian Silvia dkk, (2024)menunjukkan keunggulan dari media *PowerPoint* interaktif adalah hemat kuota internet karena tidak memerlukan *streaming* serta materi pembelajaran dapat disajikan secara ringkas dan jelas. Jadi kelebihan dari media *PowerPoint* Interaktif, yaitu dapat merangsang

pemahaman, keaktifan dan memotivasi peserta didik serta menjadikan materi menjadi lebih menarik. Menurut Marsiti dkk, (2022) dalam penelitinya menyetakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi karena diengkapi dengan gambar, video dan dapat menciptakan interaksi belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah aplikasi yang memudahkan proses perancangan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai tamplate yang variatif dan mudah dimodifikasi, serta mendukung penggunaan elemen interaktif seperti *hyperlnk*, tombol navigasi dan animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik (Ningrum dkk., 2024). *Canva* merupakan aplikasi yang mudah di akses menggunakan *smartphone* dan laptop sehingga kreativitas penggunanya menjadi lebih terasah dalam mendesain media (Indrayani dkk., 2024). Singkatnya aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain online yang berbasis teknologi yang menyajikan berbagai elemen interaktif yang menarik. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner khususnya materi Peralatan Dapur dan Bahan Makanan. Materi Peralatan Dapur dan Bahan Makanan adalah materi yang muncul pada Fase E di semester 2, materi ini memuat tentang pengertian alat dapur dan bahan makanan, jenis peralatan dapur dan bahan makanan, perawatan peralatan dapur, serta potongan bahan makanan.

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini bertujuan agar minat belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Dalam pengembangan ini penulis menggunakan model pengembangan 4D yaitu meliputi empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (hasil desain produk) dan *Desseminate (penyebaran).* Sugiyono (2023) menyatakan bahwa model 4D merupakan salah satu model pengembangan yang dilakukan secara sistematis dengan empat tahapan utama, yaitu : define, design, develop dan disseminate yang digunakan dalam menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian Fajar & Mayar, (2023)enyatakan bahwa model 4D ini dipilih karena dapat memfasilitasi proses validitas dan kepraktisan media melalui uji validitas dan uji lapangan sehingga efektivitas media terhadap hasil belajar dapat diuji secara sistematis. Jadi model 4D dipilih karena mampu menjamin kualitas produk media pembelajaran melalui proses yang sistematis. Dimana setiap tahapanya melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain dan uji coba kepada pengguna. Saran dan masukan dari para ahli dan pengguna digunakan untuk melakukan revisi produk menjadi lebih baik sebelum produk disebarluaskan ke pengguna lebih luas.

METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan menggunakan metode R&D (*Research and Developmen*t) dengan 4D yaitu (1) *Define* (analisis kebutuhan) yakni merupakan tahap menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan data mengenai produk yang akan di kembangkan, pada tahap ini terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas dan analisis konsep. (2) *Design* (perancangan) yakni tahap pembuatan produk atau merancang produk yang akan di kembangkan, yang terdiri dari pembuatan kerangkan tampilan materi, pembuatan kerangka tampilan *PowerPoint*, menghias tampilan *PowerPoint* dan editing gambar, video serta audio. (3) *Development* (hasil desain produk) yakni tahap ini pengembangan dan mevalidasi kepada ahli terkait validitas media yang dikembangkan. Uji validitas ini berfungsi untuk mengetahui validitas media pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan 1 dosen Fakultas Teknik dan Kejuruan sebagai ahli materi, 1 Guru SMKN 2 Tejakula sebagai ahli materi, 2 dosen Fakultas Teknik dan Kejuruan sebagai ahli media dan desain pembelajaran. 4) D*esseminate (*penyebaran*)* yakni tahap penyebarluasan produk akhir media pembelajaran *PowerPoint* interaktif Materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan mela. Dalam penelitian ini, penilaian instrumen dilakukan menggunakan angket, dengan menggunakan metode kuisioner yang digunaan untuk mengumpukan data terkait validitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dari aspek materi

pembelajaran, aspek media pembelajaran dan desain pembelajaran. Kuesioner berfungsi untuk memperoleh hasil penilaian dan review dari para ahli.

Untuk menganalisis kuantitatif dalam penelitian diperoleh dari kuissioner dalam bentuk sekor. Untuk menghitung persentase menggunakan rumus Sugiyono, 2023 :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan
P : Persentase.
x : Skor penilai.
xi : Skor paling tinggi.
100 : Bilangan konstan.

Hasil dari olah data akan dibuat kesimpulan mengenai validitas media dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Validitas Media Pembelajaran Oleh Ahli.

Persentase dalam %	Keterangan
0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid
20 % - 40 %	Tidak Valid
40 % - 60 %	Cukup Valid
60 % - 80 %	Valid
80 % - 100 %	Sangat Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan adalah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang diimplementasikan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner yang berfokus pada materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan di SMK Negeri 2 Tejakula. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memakai model 4D, yang terdiri dari emat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *deseminate* (penyebaran) sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dimana semua kebutuhan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan informasi yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan dikumpulkan dengan melalui beberapa langkah, sebagai berikut : (1) Analisis Awal (*Front-end-analysis*) merupakan tahap untuk mengetahui masalah dasar dalam pembelajaran. Ditemukan bahwa media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal, media *PowerPoint* yang digunakan oleh guru masih bersifat sederhana, rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Sehingga ditetapkan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan, pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner semster 2 di SMK Negeri 2 Tejakula. (2) Analisis peserta didik, melalui analisis peserta didik sebagian besar memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik memiliki ketertarikan dalam pembaharuan media pembelajaran khususnya yang menyajikan gambar, animasi, audio dan video. Diharapkan inovasi ini dapat mendukung dan memperbaiki minat peserta didik dalam belajar. (3) Analisis Konsep (Concept Analisi) setelah ditetapkannya solusi dari permasalahan pada analisis awal selanjutnya melakukan analisis konsep berupa menentukan isi serta materi yang dimuat dalam *slide-slide* media *PowerPoint* interaktif. Materi yang dipilih berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) Dasar-Dasar Kuliner Fase E di SMK materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan. Dalam media *PowerPoint* interaktif dimuat materi terkait, diantaranya pengertian peralatan dapur, jenis dan perawatan

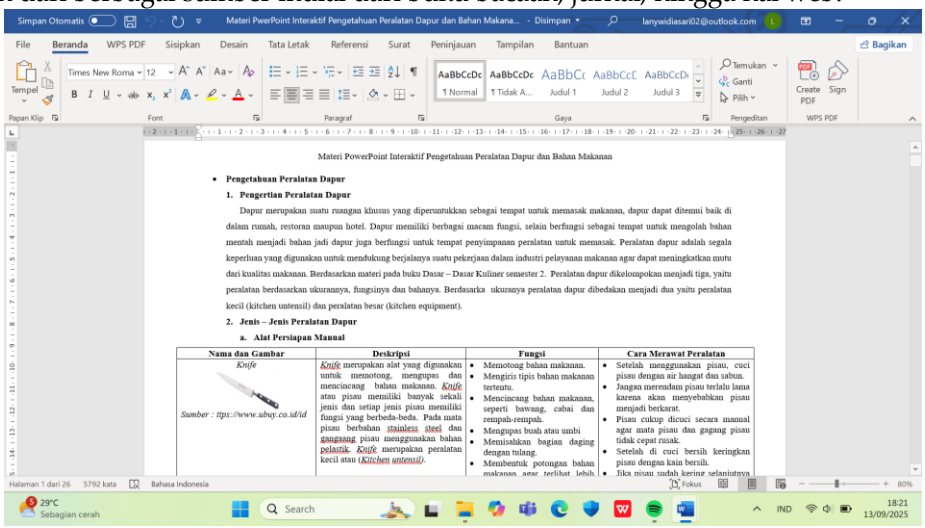
peralatan dapur, pengertian bahan makanan, jenis bahan makanan dan kandungan gizi, serta potongan bahan nabati dan bahan makanan hewani. (4) Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*). Tujuan pembelajaran ini dimasukan ke dalam media *PowerPoint* agar peserta didik dapat mengetahui capaian yang diharapkan serta arah kegiatan pembelajaran yang akan meraka lakukan pada materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan di SMKN Negeri 2 Tejakula. (5) Analisis Tugas (*Task Analysis*) Untuk mencapai kompetensi diberikan berupa latihan soal untuk menjawab kuis yang di selipkan setelah penyampaian materi.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua pada metode 4D adalah tahap perancangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam perancangan media.

1. Menyusun Materi

   Materi disiapkan dan dibuat menggunakan bantuan *Microsoft Word* terlebih dahulu. Penyusunan kerangka tampilan materi dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang ditetapkan di sekolah tempat penelitian ini dilakukan. Materi disusun dari berbagai sumber mulai dari buku bacaan, jurnal, hingga hal web.



Gambar 1. Penyusunan Materi

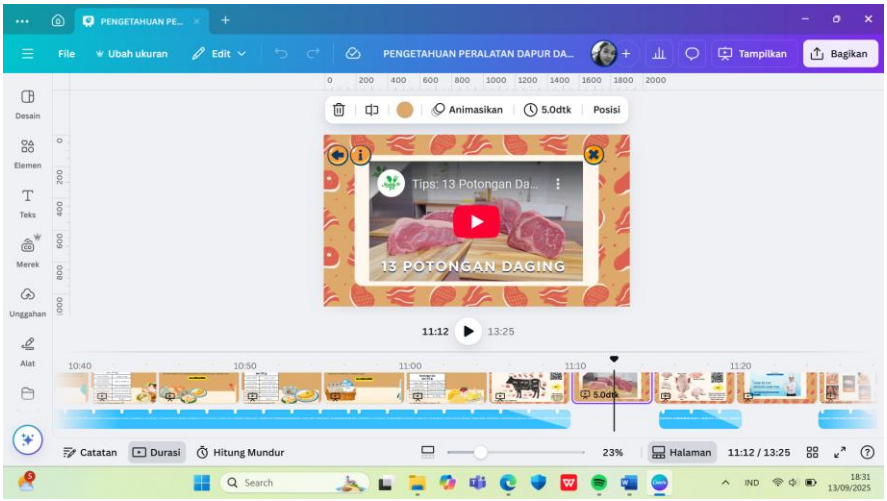
2. Membuat Kerangka Tampilan *PowerPoint* Pada tahap ini dilakukan proses awal pembuatan desain *PowerPoint* mulai dari pemilihan tema tampilan, pemilihan warna, pemilihan *font*, letak tombol navigasi dan animasi yang digunakan. Pembuatan kerangka media *PowerPoint* interaktif ini menggunakan aplikasi *Canva*.

Gambar 2. Membuat Kerangka *PowerPoint* interaktif.

3. Menyusun *Slidee* dan Menata Tampilan *PowerPoint* Interaktif
   Pada tahap ini setiap *slide* pada media *PowerPoint* disesuaikan dengan letak materi dan tampilan gambar yang digunakan.

Gambar 3. Pembuatan Slide Materi *PowerPoint*.

4. Editing Media *PowerPoint* interaktif
   Tahap penyusunan materi selesai, selanjutnya dilakukan penambahan video pendukung dan *editing* audio dalam media interaktif. Tujuan dari dilakukannya *editing* ini agar gambar, deskripsi, video, dan audio sinkron dan *PowerPoint* menjadi lebih sempurna. Tahapan *editing* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Editing media *PowerPoint* interaktif

Tahap Pengembangan (*Development)*

Tahap pengembangan media merupakan tahap validasi oleh para ahli. Setelah media selesai dirancang selanjutnya dilakukannya proses validasi media untuk mengukur kualitas dari media yang dikembangkan baik dari segi materi, media dan desain. Pada tahap pengembangan ini juga melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil sebagai panelis untuk menilai media *PowerPoint* interaktif ini sehingga diketahui tingkat kesesuaian media terhadap karakteristik peserta didik. Hasil dari penilaian dari para ahli tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan validitas media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari para ahli.

Ahli Materi

Hasil penilaian validasi ahli materi pertama yaitu memberikan nilai dengan total 93,33 %. Sedangkan ahli kedua memberikan nilai 99,44 % . Hasil dari kedua ahli kemudian dirata-ratakan sehingga diperoleh hasil terhadap isi materi dari media *PowerPoint* Interaktif sebesar 96,39 %. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada penelitian ini mampu memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran sub materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula mendapatkan dari segi isi materi pembelajaran mendapatkan kriteria "sangat valid" dan dapat sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang sama-sama mengembangkan media *PowerPoint* interaktif. Hasil penelitian oleh Hidayati dan Astuti (2023) penilaian media *PowerPoint* yang menggunakan fungsi *hyperlink* oleh ahli materi menunjukkan hasil yang valid berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu aspek kualitas materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP), penggunaan bahasa dan tipografi, desain pembelajaran, serta kemanfaatan materi. Hasil penelitian mengenai media *PowerPoint* dari ahli materi mengenai hasil uji materi yang sangat valid juga didukung oleh hasil penelitian dari Indrayani (2024 yang menghasilkan media *PowerPoint* interaktif dinyatakan sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validitas media terlihat dari materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta penyajian materi yang sistematis dan runtut, sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi.

Ahli Media Pembelajaran

Hasil penilaian validasi ahli media pertama memberikan nilai dengan total 95,38 %. Sedangkan ahli kedua memberikan nilai 93,85 %. Hasil dari kedua ahli kemudian dirata-ratakan sehingga diperoleh hasil terhadap media *PowerPoint* Interaktif sebesar 94,62 %. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada sub materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula dari segi media pembelajaran mendapatkan kriteria "sangat valid" dan dapat sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Dari (2022) hasil dari penelitinya menyatakan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi dan efektifitas dalam belajar karena terdapat audio, visual dan animasi dalam satu media. Dalam media *PowerPoint* interaktif indikator pada aspek media mendapatkan nilai yang tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi, dkk (2025) yang menyatakan bahwa penilaian dalam media *PowerPoint* terdapat indikator yang penting, yaitu tampilan media, tulisan, suara dan kemudahan media. Media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan memenuhi indikator dengan baik, maka media *PowerPoint* layak digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

Ahli Desain Pembelajaran

Hasil penilaian validasi ahli desain pembelajaran pertama memberikan nilai dengan total 95,71 %. Sedangkan ahli kedua SPd., M.Pd. memberikan nilai 94,29 %. Hasil dari kedua ahli kemudian dirata-ratakan sehingga di peroleh hasil terhadap desain pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebesar 95,00 %. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada sub materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula dari segi desain pembelajaran mendapatkan kriteria "sangat valid" dan dapat sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh para ahli, didukung oleh penelitian Ariyantini dan Tegeh, (2022 dalam penelitiannya pada aspek desain pembelajaran mendapatkan nilai maksimal karena media yang dikembangkan telah memenuhi unsur media, seperti teks, gambar, dan efek animasi yang dapat menyajikan informasi. Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang menggunakan media umpan balik yang sama oleh Cahyani dan Ganing, (2022) yang *PowerPoint* Interaktif dinyatakan baik karena terdapat latihan untuk memahami konsep, kesesuaian soal dengan indikator, serta pemberian umpan balik yang tepat. Dalam media *PowerPoint* interaktif tersebut menggunakan media *Quziz* sebagai evaluasi.

Tahap Penyebaran (Desseminate)

Media *PowerPoint* interaktif pada materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan yang telah dikembangkan dapat digunakan pada skala yang lebih luas dengan cara membagikannya kepada guru-guru pengajar mata pelajaran terkait. *PowerPoint* dapat di akses pada link berikut https://l1nk.dev/cuA6H.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media *PowerPoint* interaktif sub materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mendapatkan : Nilai validitas dari aspek materi ahli materi meberikan skor sebesar 96,39 % katagori "sangat valid". Sehingga media pembelajaran *PowerPoint* interaktif valid dan dipakai dalam pembelajaran. Nilai validasi dari ahli media pembelajaran mencapai skor 94,62 % kategori "sangat valid". Sehingga media pembelajaran *PowerPoint* interaktif valid dan dipakai dalam pembelajaran. Nilai validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95,00 % katagori "sangat valid". Sehingga media pembelajaran *PowerPoint* interaktif valid dan dipakai digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N. & Subawa, I. G. B. (2022, Maret 30). *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537.

Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S. & Agustini, K. (2022). Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings On Learning Outcomes For Making Fashion Patterns. *International journal of health sciences*, *6*(3), 1607–1622. https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605.

Ariantari, N. P. W. T., Mardani, D. M. S. & Suartini, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang Untuk

Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Jurusan Keperawatan Di SMK Surya Medika Singaraja. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, *3*(1), 114–117.

Ariyantini, K. Y. & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, *5*(2), 250–259. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146

Budasi, I. G., Ratminingsih, N. M., Agustini, K. & Risadi, M. Y. (2020). Power point game, motivation, achievement: The impact and students' perception. *International Journal of Instruction*, *13*(4), 509–522. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13432a

Cahyani, N. P. D. S. & Ganing, N. N. (2022). Quizizz-Assisted Interactive Powerpoint Media on Human Respiratory Organ Material. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *5*(2), 181–189. https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.47756

Dwi Adelia Indrayani, Sunita, N. W. & Erawati, N. K. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen di Kelas X. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, *13*(2), 25–34. https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885

Fajar, B. Al & Mayar, F. (2023). Interactive Powerpoint Media in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, *7*(3), 391–398. https://doi.org/10.23887/jere.v7i3.66424

Hidayati, S. & Astuti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Dengan Fungsi Hyperlink Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan di Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 28241–28252.

Indrayani, L., Santi, N. W. A. & Yudiana, K. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dalam Menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*(1), 2986–4615.

Marsiti, C. I. R., I Wayan Santyasa, Sudatha, G. W. & Sudarma, I. K. (2022). Multimedia for Culinary Students: Food and Beverage Processing Subject. *Journal of Education Technology*, *6*(4), 733–743. https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.53518

Marsiti, C. I. R., Santyasa, W., Gde, I., Sudatha, W. & Sudarma, K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *20*(1).

Ningrum, L. G. S., Damiati & Marsiti, Cok. I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, *4*(1), 1–14. https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921

Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N. & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, *11*(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/

Pristiwanti, D., Bai Badariah, Sholeh Hidayat & Ratna Sari Dewi. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 7911–7915. http://repo.iain-

Silvia, I., Gimin & Supentri. (2024). Pengaruh Sumber Belajar Interaktif Powerpoint Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Di SMK Negeru 1 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(03), 729–735.

Simamora, A. H., Jampel, N. & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, *5*(1), 64–74. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353

Syah, M. N. F., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, D. W. & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Journal of Mechanical Engineering* , *12*(1).